Criterios de calificación

Tecnología 4ºESO

Competencias específicas (CCEE)	Porcentaje CCEE	Criterios de evaluación (CE)	Porcentaje CE
Comp Esp 1	30%	Crit Ev 1.1	10%
		Crit Ev 1.2	10%
		Crit Ev 1.3	10%
Comp Esp 2	14%	Crit Ev 2.1	2%
		Crit Ev 2.2	10%
		Crit Ev 2.3	2%
Comp Esp 3	20%	Crit Ev 3.1	5%
		Crit Ev 3.2	10%
		Crit Ev 3.3	5%
Comp Esp 4	9%	Crit Ev 4.1	7%
		Crit Ev 4.2	2%
Comp Esp 5	10%	Crit Ev 5.1	5%
		Crit Ev 5.2	5%
Comp Esp 6	17%	Crit Ev 6.1	10%
		Crit Ev 6.2	2%

		Crit Ev 6.3	**3%**
		Crit Ev 6.4	**2%**

Competencia específica 1.

1.1. Idear y planificar soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad, a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y posibilidades de mejora.

1.2. Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos, como el Design Thinking, con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.

1.3. Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficientes, accesibles e innovadoras posibles.

Competencia específica 2.

2.1. Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida.

2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, neumáticos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.

2.3. Eliminar la obsolescencia programada en el diseño y fabricación de productos.

Competencia específica 3.

3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.

3.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso.

3.3. Valorar la importancia de las técnicas de posicionamiento de contenidos en la red para la difusión efectiva de ideas y productos.

Competencia específica 4.

4.1. Diseñar, construir, controlar y/o simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando

conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares.

4.2. Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como Internet de las cosas, big data y la inteligencia artificial con sentido crítico.

Competencia específica 5.

5.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.

5.2. Diseñar y programar aplicaciones informáticas para el control de sistemas automáticos y robots.

Competencia específica 6.

6.1. Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos.

6.2. Estudiar el consumo energético en las viviendas y plantear soluciones de ahorro energético.

6.3. Analizar los beneficios en el cuidado del entorno que aportan las tecnologías.

6.4. Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social.